THE RETROGAMERS FOGLIETTO

FANZINE SINCE 2016

NUMERO
QUATTORDICI/
2025-2026

GRATUITE
REMINESCENZE
VIDEOLUDICHE
A CARICO DEL
LETTORE

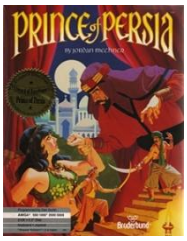
EDITORIALE

EPPURE QUALCOSA RESISTE: PICCOLO, CORIACEO, PURTROPPO ISOLATO. QUESTO È LO STATO DI SALUTE DEL RETROGAMING A MILANO. DOPO UN PASSATO RECENTE GLORIOSO, CON LOCALI DEDICATI, CIRCOLI CON SERATE, MERCATINI AUTO-ORGANIZZATI… OGGI SEMBRA TUTTO MORTO. SÌ IL COVID HA SPAZZATO VIA TANTO. LE PERSONE HANNO MESSO SU FAMIGLIA. CHI LO FACEVA AGGRATIS HA SCOPERTO IL LAIDO PIACERE DEL SOLDO E QUINDI NON SI MUOVE SE NON SPONSORIZZATO. OK, TUTTO VERO. MA QUALCOSA ANCORA RESISTE. E PARTENDO DA QUESTO NUMERO LO RACCONTEREMO CON ORGOGLIO. AH, NEL MENTRE, PROPRIO PER CERCARE DI RIMETTERE BENZINA "NEL MOVIMENTO", ABBIAMO PRESO POSSESSO DEL GRUPPO FACEBOOK "RETROGAMING MILANO", DOVE STORICAMENTE UN PO' TUTTI GLI APPASSIONATI MENEGHINI HANNO RESIDENZA. CERCHEREMO QUINDI DI BUTTARE UN CERINO ANCHE LÌ, SPERANDO DI INIZIARE UN BELL'INCENDIO DI RINNOVATA PASSIONE. PERCHÉ NON CI ARRENDIAMO ALL'ISOLAMENTO E ALLA VIRTUALIZZAZIONE. E NON CI ARRENDIAMO MANCO AL CONCEPIRE LA NOSTRA PASSIONE SOLO SE MOSSA DA INTERESSI ECONOMICI. PER QUESTO – OLTRETUTTO – A PARTIRE DA QUESTO NUMERO SMETTEREMO DI DARE VISIBILITÀ A QUALSIASI INIZIATIVA MILANESE SIA PALESEMENTE FATTA PER SPILLARE SOLDI, GIOCANDO SULLA NOSTALGIA DELLE PERSONE. E INSIEME A PRENDERE QUESTA POSIZIONE, MAGARI, VI SPRONO A INIZIARE A PRENDERE ANCHE UN MONITOR CRT E UNA VECCHIA CONSOLE E ANIMARE UNO SPAZIO PUBBLICO A VOSTRA SCELTA. CHE NE DITE? SE LO FARETE, LA NOSTRA FANZINE SARÀ AL VOSTRO FIANCO, SUPPORTANDOVI AL 1000%. ACCORDO FATTO? CHIAMATECI!

SE ADOLF SCRISSE LA STORIA VIDEOLUDICA!

No, non ci siamo bevuti il cervello. No, non siamo passati dalla sponda opposta. Sì, stiamo parlando per assurdo, ma anche di un avvenimento storico avvenuto per davvero. Uno di quegli avvenimenti che potremmo chiamare "chiave" per la nostra passione videoludica. Avete presente quei due titoli seminali che rispondono al nome di **KARATEKA** e di **PRINCE OF PERSIA**? Era rispettivamente il 1984 e il 1989, insomma gli albori dei giochi su personal computer.

Bene, a firmarli fu **Jordan Mechner**, geniale ragazzino di famiglia ebraica austriaca, scampata alla soluzione finale durante il secondo conflitto mondiale. Che detto così, diciamo, è la storia del 100% dei rifugiati di quegli anni lì. Non ci sarebbe tanto stupore. Ma la storia è molto più interessante e sa di **sliding door totale**. In pratica il nonno di Jordan, tale Adolf Mechner (che fantasia con sti nomi!) una volta comprò, più per pietà che per bellezza, due dipinti da uno sconosciuto pittore spiantatissimo, emergente, mezzo clochard e alquanto incapace. Questo pittore anche lui faceva di nome Adolf. **Però in quel caso era proprio QUEL Adolf**. E qui la svolta: ecco che il nonno austriaco di Mechner, spaventato della crescente pressione poliziesca sulle famiglie ebraiche del reich, pressione che presto divenne repressione e poi sterminio, scelse la via dell'espatrio per i suoi cari. Sì, ma come espatriare? **I nazisti concedevano documenti con il contagocce e soprattutto previo l'allungo di macro mazzette**. Alla famiglia Mechner i soldi non mancavano, ma l'asso nella manica per velocizzare l'esfiltrazione arrivò proprio da quell'acquisto degli osceni quadri di qualche anno prima. **Per le SS entrare in possesso di due opere del loro Führer era considerato come vincere la lotteria**. E fu così che Adolf Mechner ottenne il lasciapassare ed esfiltrò tutta la sua famiglia, usando proprio quei due quadracci dell'omonimo concittadino. Ora, con il beneficio della sintesi, gli avvenimenti che portarono i Mechner a sbarcare negli States furono molto più complessi e riguardano la solita idiozia burocratica che da decenni affligge il mondo capitalista. Quote, differenze, rimbalzi, lungaggini, razzismo a stelle e strisce. Ma ce la fecero, alla fine. E voi direte: vabbè, ma questo evento remoto ha solo un collegamento labile con la creazione di queste due pietre miliari del mondo videoludico.



Eh, non proprio. Perché sì Jordan, il coder prodigio, nacque già negli States, ma suo padre no. Ed è proprio il padre a essere centrale in questa storia, e non solo per l'apporto genetico: Francis Mechner fu tra gli esfiltrati e scampati al massacro e nel tempo, oltre a diventare – da emigrato - uno dei più importanti psicologi americani, un pianista di fama internazionale e un autore televisivo di successo, diede una mano in prima persona al coding delle opere del suo prodigioso figliolo. **Sue – e si legge proprio nei credits dei due giochi – le colonne sonore che hanno aiutato a rendere immortali entrambi i titoli.** Sapevatelo.

UN PORTATILE CON STANDARD MSX2?

Sì, lo sappiamo. Anche la nostra amena redazione è stata invasa da comunicati stampa che annunciavano la

resurrezione del brand Commodore. Ma come sapete, siamo da sempre allergici ai progetti roboanti e ai grandi proclami. Nel mentre, però, sempre in redazione c'è arrivata un'altra notizia. **Un'azienda cinese ha annunciato la produzione di un computer portatile, chiamato MSXBOOK, basato sul progetto ormai ventennale One Chip MSX**. Il tutto racchiuso in una macchina portatile, dotata di schermo LCD da 10 pollici e addirittura di slot per giocare con le cartucce originali del MSX2. **Ora, il prezzo è alto, 215 dollari e il non essere un progetto basato su chip FPGA dovrebbe far storcere il naso ai puristi**. L'unico punto a favore? La presenza, oltre di una porta VGA, anche di un'uscita composita e S-Video, quindi che ci permetterebbe di sperimentare tale macchina anche sui monitor CRT. Se questa è una soddisfazione…

PER AMIGA, UN NUOVO GIOCO *UBISOFT*, OGGI

Non scherziamo. Ovvio che da anni vi raccontiamo come *coder* indipendenti stanno costantemente producendo nuovi giochi per le nostre vecchie console e computer. **Ma se vi dicessimo che un'azienda vera e propria ha rilasciato un nuovo capitolo di una sua epica saga videoludica, oggi, per Amiga?** È successo: Ubisoft ha appena rilasciato **THE SETTLERS GOLD EDITION** per il nostro amato Amiga. E la licenza è super ufficiale. Certo, a lato dell'incredibile notizia **ci stanno le pecche**: in primis per giocare su real hardware serve un **hardware mostruoso**, dotato di ogni ben di dio, ovvero un 68040 a 40 MHz, 32 MB di Fast RAM, AmigaOS 3.1, AHI 4.18 e 600 MB di spazio libero su disco. In più i costi per la copia fisica non sono da meno: **€49,90 per la versione standard e €99,90 per la versione deluxe**. Tanta roba, in ogni senso!

IL CAMPIONE DI KICK OFF VIVE A MILANO?

La risposta è sì, due volte: sì, esiste ancora qualcuno – tanti per la verità - che nel 2025 gioca ancora, con tanto di tornei internazionali, al titolo calcistico forse più iconico degli anni '90, firmato dal mitico **Dino Dini**. E sì, **a Milano abbiamo chi ha vinto 5 volte il campionato del mondo, 9 volte medaglia d'argento, giocando ben 14 finali su 19 mai disputate**. Si chiama **Gianni Torchio** e ci ha raccontato questa splendida avventura: *"Da ragazzino andavo sempre a giocare dal mio amico vicino di casa. Aveva sempre i giochi più nuovi e più belli. Un giorno entrai in casa sua e lo trovai lì che stava giocando col suo nuovo Amiga 500 e con un gioco di calcio, Kick Off 2. Il giorno dopo presi tutti i miei risparmi della vita e comprai l'amiga 500 e Kick off 2. Da allora, 35 anni non ho mai smesso di giocare. Fu amore a prima vista e per fortuna un amore ricambiato"*. **Come si diventa campioni e come si svolgono le competizioni?** "*Per allenarmi gioco a KOOL (Kick Off On Line) che è una versione per PC 'identica' a quella che usiamo nei tornei col vantaggio che, come dice il nome, permette di giocare online. La versione ufficiale che poi è quella che preferisco e che usiamo ai tornei, è per Amiga. Ai mondiali ci sono 12 postazioni amiga con monitor Commodore originali, tutto rigorosamente hardware originale su tubo catodico. L'LCD non è nemmeno contemplato. La versione di Kick Off 2 che usiamo è la Competition Version, studiata apposta per i tornei. Non entro in tecnicismi ma uscirono diverse versioni di KO2. La CV racchiude tutte le versioni in modo che chiunque possa trovare familiarità col gioco*". **Da gioco a competizione, ti diverti ancora?** "*forse la cosa che mi è costata di più in tutto questo è il peso delle sconfitte in finale perché, pur essendo il #1 del ranking, il #1 del medagliere ed avere un Guinness World Record, per quanto possa trovare scuse, la sconfitta in finale brucia, figurati 9 volte* 😳 *L'allenamento non l'ho mai inteso tale, per me è stato sempre un piacere giocare ed un divertimento con gli amici, come bersi una birra al pub. Chiaramente devo tenermi allenato perché la memoria muscolare è fondamentale e, soprattutto, so che la fuori c'è gente che si fa anche 3000 partite l'anno per riuscire a battermi, non si può abbassare la guardia*". **Esiste anche un'associazione internazionale?** *"La Kick Off Association (KOA) ha giocatori in tutta Europa: Inghilterra, Francia, Germania, Grecia, Austria, Polonia, Olanda, Spagna, Svizzera Turchia ed anche Italia. Milano è la capitale Italiana di Ko2 perché la maggior parte dei giocatori attivi si trova proprio qua in Lombardia. Incidentalmente anche i più forti. L'Italia detiene ben 10 coppe del mondo ed in molti dall'estero vengono a giocare tornei nazionali italiani (aperti a stranieri) proprio per imparare e per divertirsi ad un livello molto alto*". **Perché Kick Off e non un altro titolo?** "*Io ho sempre cercato un gioco migliore di KO2. Per diversi aspetti anche Sensible Soccer, uscito poco dopo, era più bello. In questa direzione poi è arrivata l'EA con suo primo Fifa international soccer poi la tecnologia è avanzata con il fotorealismo, Winning Eleven, PES e tutti i vari FIFA. Io li ho giocati tutti e con tutti purtroppo mi è sempre rimasto l'amaro in bocca. Nonostante i 10 tasti, i controller analogici, resta sempre la sensazione di giocare imbrigliati in script, in dribbling the dipendono più dalle statistiche del giocatore digitale più che dalle skills di chi usa il joystick. In KO2 se tiri una palla all'incrocio dei pali è perché quella palla l'hai calciata tu. Se riesci a fare un dribbling è perché la palla la sai controllare tu davvero, non grazie alle statistiche virtuali. Quindi si, per me KO2 ha un gameplay mai raggiunto da nessun altro gioco di calcio e, dopo 35 anni è ancora il migliore del mondo*". **Per l'anno 2025 il campionato del mondo si terrà l'1 e 2 novembre proprio a Milano**, presso l'hotel Concorde di viale Monza, 132. Per maggiori informazioni scrivere a: infomilanworldcup@gmail.com

CC BY-NC-ND 4.0